



## Zombie Attack

Un Zombie vol atravesar la paret que protegeix el nostre poble. Cada vegada farà el forat més gros i acabarà entrant.

L'única solució es **donar-li 3 injeccions de l'antidot**. Però hauras de llançar les injeccions de l'altre costat de la paret. Els Zombies son molt perillosos.



### Pas 1

Afegeix a l'escenari, el **fons**, la **paret**, la **xeringa** i el **zombie**.

### Pas 2

Importa la **resta de vestits del Zombie (2)** i de la **paret (Fins lletra K)**.

### Pas 3

Crea una variable on guardarem les vides que te el zombie. Restarem 1 vida cada vegada que el toqui una xeringa. A la variable li direm: "VidesZombie".

### Pas 4

Dona noms a cada objecte. A la xeringa, xeringa, a la paret, paret i al zombie, zombie. Aixi entendrem millor el codi. Recorda que l'Scratch per defecte dona noms inventats com Animació1, Animació 2.....

### Pas 5

Programa el codi necessari per poder **disparar la xeringa**, perque el **zombie es mogui** i perque la **paret es trenqui cada vegada que la toca un zombie**.

## Xeringa

```

al prémer [bandera]
  fixa VidesZombie a 3
  per sempre
    apunta cap a punter del ratolí
    si [tecla espai premuda?]
      repeteix fins [tocant vora? o tocant paret? o tocant zombie?]
        mou-te 5 passos
        gira 1.5 graus
        si [tocant zombie?]
          suma -1 a VidesZombie
      vés a x: -211 y: -155
  
```

## Paret

```

al prémer [bandera]
  canvia el vestit a [muri]
  per sempre
    si [tocant zombie?]
      següent vestit
      espera 1 segons
  
```

## Zombie

```

al prémer [bandera]
  apunta en direcció -90
  per sempre
    si [tocant paret?]
      apunta en direcció 90
    mou-te 2 passos
    següent vestit
    rebota al tocar una vora
    si [VidesZombie = 0]
      atura-ho tot
  
```